ÍNDICE

Como tudo começou

Litgowl de Artar

Muito tempo atrás, em um país cujo nome se perdeu no tempo, vivia um artista, um pintor chamado Litgowl. Morava em Artar, uma pequena vila isolada entre montanhas que poucos conheciam. Litgowl, depois do trabalho no campo, entregava-se ao balé dos pincéis e ao encanto das cores para retratar a beleza do lugar e de seus vizinhos e parentes. Litgowl pintava com talento tudo de bom que um objeto ou pessoa guardava no coração. Sua fama percorreu terras, reinos e muitos viajavam dias e dias para fazer-lhe uma encomenda.

A noite cinzenta

Como quase sempre fazia, Litgowl estava trabalhando tarde da noite. Mas a alegre rotina de Litgowl foi quebrada quando alguém bateu à porta:
- Toc, toc. Litgowl, Litgowl, abra. - A voz desconhecida dava a ordem.
Litgowl abriu a porta e um arrepio percorreu-lhe o corpo todo, muito mais pela figura cinzenta que se apresentava do que pelo próprio frio que fazia doer as mãos. Pôde perceber que alguém muito poderoso chegara, pois guardas armados com armaduras acompanhavam uma grande carruagem negra.
- Meu amo solicita os seus serviços. Viemos de longe para que o retrate.

O pedido de Vladir, o Cinza.

Litgowl os recebeu em sua sala. O poderoso senhor entrou junto com uma tropa de guardas que impunha respeito. Vestido com um manto cinza muito escuro, o líder apresentava no peito um medalhão de ouro em forma de caveira de onde saíam serpentes. Emudecido pelo que viu, uma certeza se abateu sobre ele: à sua frente estava Vladir, o Cinza, o mais temido e cruel bruxo de todas as terras conhecidas. Vladir disse-lhe com voz fria:

– Sou Vladir, o Grão-Senhor de Asbar. Quero um retrato meu pintado por você, Litgowl. Quero que minha figura fique para sempre no salão principal de meu castelo. Jamais verá tanto ouro como o que pagarei a você por seu trabalho. Ordeno-lhe que comece. Assustado, Litgowl escolheu uma tela grande e reuniu suas tintas e pincéis para iniciar o trabalho. Vladir continuou de pé com os braços cruzados sobre o peito.

O segredo do talento

Quando Litgowl iniciou o trabalho, sua mão, como que por encanto, tornara-se pesada e seus olhos já não distinguiam as cores com precisão. Tentou, tentou, mas não conseguia um bom traço sequer.
Percebendo a demora e a insegurança de Litgowl, Vladir bradou:
– Meu tempo é curto, pintor, o que está havendo? Ninguém faz Vladir esperar.
– Não entendo – respondeu Litgowl com a voz trêmula. – Eu simplesmente não consigo.
Vladir apontou-lhe o dedo, e gritou com voz ameaçadora:
– Pinte o quadro, criatura imunda. Se não o quer fazer também não quer viver! Farei você em pedaços se não fizer o que lhe ordeno.
O pobre pintor tentou novamente, mas não conseguiu. Litgowl procurava desesperadamente compreender o que acontecia.
Nesse momento, uma voz, vinda do fundo do seu coração, deu-lhe a resposta:
– Você não pode pintar aquilo que não vê e o que não sente. Se você só conhece o bem, como retratar o mal?
– Senhor, seu poder está muito além de minha compreensão, mas o que me pede, não posso atender. Perdoe-me pelo tempo e distância perdidos, mas seu retrato está além de minha capacidade.
Vladir não esperou um segundo sequer. Levantou os dois braços sobre a cabeça e gritou com todas as forças:
– Em pedaços viverá sua vida, verme. Cada pedaço seu será testemunha de minha vingança nessa casa miserável. Dois mil anos se passarão até minha raiva acabar. Para lembrar-lhe o que perdeu, quando a chuva se for e o sol abrir caminho, um arco surgirá no céu, você voltará à vida por esse breve momento e poderá lembrar-se do que lhe tirei. Este será o seu castigo.
Após essas palavras, Litgowl foi lentamente desaparecendo para o nada. A porta da casa se fechou violentamente.
Como por mágica, pequenos fantasmas começaram a surgir por todos os lados da casa. Cada um guardava um pedaço das lembranças e do talento de Litgowl, dividido agora por longos 2 mil anos.
Aos poucos, foram se agrupando na frente da mesma lareira – agora apagada –, onde tudo aconteceu.
O fantasma Magic Gogo, representava o lado mais corajoso de Litgowl. Era o líder. Magic Gogo, então, pergunta a todos os outros:
– Alguém aqui sabe o que está acontecendo?
Magic Gogo, quase caiu para trás quando todos falaram e gritaram ao mesmo tempo. Afinal, cada um sabia um pequeno pedaço da história de Litgowl.
– Eu lembro de um homem horrível, mal vestido, que nem limpou as botas quando entrou – falou o fantasma que se chamava Xaveco.
– Sim, lembro que eu tenho muito medo do escuro e de caveira e nem sei por quê? – disse, bem baixinho, o fantasminha Medroso.
– E eu lembro que tenho fome toda hora – Desta vez, era Gordo, já a procura de algo para comer.
E assim cada um contou sua pequena história. Ou melhor, o pedaço da personalidade e da história de Litgowl que havia sido amaldiçoado por Vladir. Ao todo, apresentaram-se 60 fantasminhas, todos coloridos como os quadros do pintor, agora amaldiçoado.
O que fazer naquela situação tão absurda? Tudo que havia na casa desaparecera como Litgowl. Não havia mais tintas, pincéis, nada para passar o tempo. E 2 mil anos os aguardavam até o fim da maldição.
Magic Gogo, percebendo que o desânimo logo iria dominar a todos, propôs que os fantasminhas em grupos inventassem uma brincadeira ou uma maneira de passar o tempo e combater seu maior inimigo do momento: a tristeza.
Logo os Gogo's, apelido de infância de Litgowl que passou a nomear os pequenos fantasminhas, inventaram jogos para passar o tempo e assim se divertiram por um longo período contando as brincadeiras que tinham inventado uns aos outros.
Como a maldição havia previsto, após uma forte chuva que caiu sobre Artar, um grande arco se formou no céu. De repente, cada um dos Gogo's foi levado para o arco deixando-o todo colorido. Quando todos estavam no céu reunidos, Litgowl voltou à casa e pôde rever pelas janelas a vila e as pessoas que tanto amava. Poucos minutos se passaram até que o arco se dissipasse no céu. Litgowl, então, dividiu-se novamente e os fantasminhas coloridos voltaram à casa.
Existe apenas uma chance, uma saída para salvar Litgowl da maldição: quando uma criança conhecer pelo nome e pela cor cada um dos Gogo's e brincar com todos os jogos que os fantasminhas inventaram para trazer alegria à agora triste casa de Litgowl. Quando isso ocorrer, em qualquer parte do mundo, Litgowl voltará. Mas Vladir estará atento para impedir que isso aconteça.
Conheça e divirta-se com cada um dos fantasminhas Gogo's. Milhões de crianças farão de tudo para salvar Litgowl. Quem sabe não será você que vai vencer Vladir.
Bem-vindo ao mundo dos Gogo's. Conheça todos eles e os jogos com que passaram brincando os últimos anos.

1 – CHARMOSA
Gasta o espelho de tanto se admirar.

2 - GRITO
Nem tente gritar mais alto que ele. É um profissional do grito.

4 – BRINCALHÃO
Fique esperto com este Gogo. Ele vai sempre tentar enganar você.

3 - BOCÃO
Cuidado ao olhar sua boca. Você pode cair dentro.

5 – O GORDO
É mais gostoso que um pastel e mais fofo que um chiclete.

O JOGO ORIGINAL

1 - Cada jogador, na sua vez, lança para o alto 5 Gogo's ao mesmo tempo.

2 - Seus pontos dependem de como os Gogo's caem no chão.

Em pé: 5 pontos.

De lado: 2 pontos.

De cara: 1 ponto.

De cara para baixo: 0 ponto.

3 - Ganha quem mais pontos conseguir, depois de 3 rodadas.

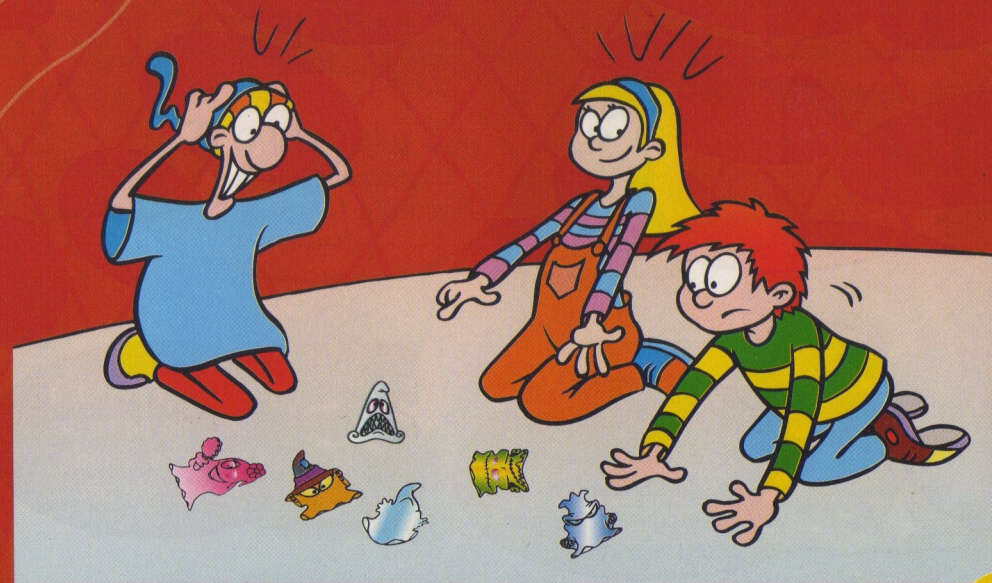
4 - Se os jogadores decidiram apostar, o vencedor escolhe 1 Gogo de cada um dos adversários.

6 – CHAVECO
Não tem quem o supere em esperteza.

7 - BRUXO
Com suas poções mágicas, pretende ganhar todos os jogos.

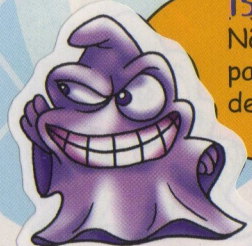
9 - ROLLER-DISCO
Faz tudo sobre rodas e está sempre na onda.

8 – TREME-TREME
Ao lado dele, um pudim é a coisa mais firme do mundo.

10 - CORCUNDA
Este Gogo tem mais costas do que cara.

11 - TENOR
Ou terminam a ópera ou terão que operar os ouvidos.

12 – ENXAQUECA
Oh, céus! Oh, terra! É melhor não levar muito a sério.

13 - VASSOURÃO
Vai voando para não pisar no chão que não varre.

14 - DRACULINA
Em que fantasma terá fincado os dentes?

15 - ESPIÃO
Não tem segredo para ele. Está atrás de todas as portas.

16 - GOZADOR
Este sem-vergonha engana até o esperto. Não é brincadeira!

17 – O MONGE
Nas sombras do mosteiro, domina todos os jogos.

18 - DANÇARINO
Pistaaaaaa!!! Que venha o fantasma dançarino!

19 - MALUCO
É o fantasma mais esquizofrênico. Nunca se sabe por onde vai sair.

20 - FRANKY
Mesmo feito de pedaços, é um pedaço de pão.

Boliche

1 - Cada jogador deve pôr em pé no chão o mesmo número de Gogo's.

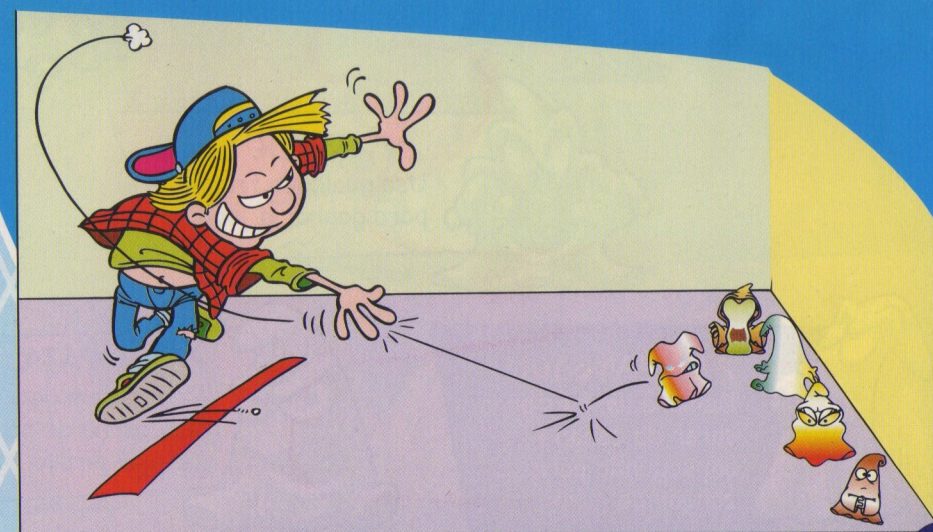
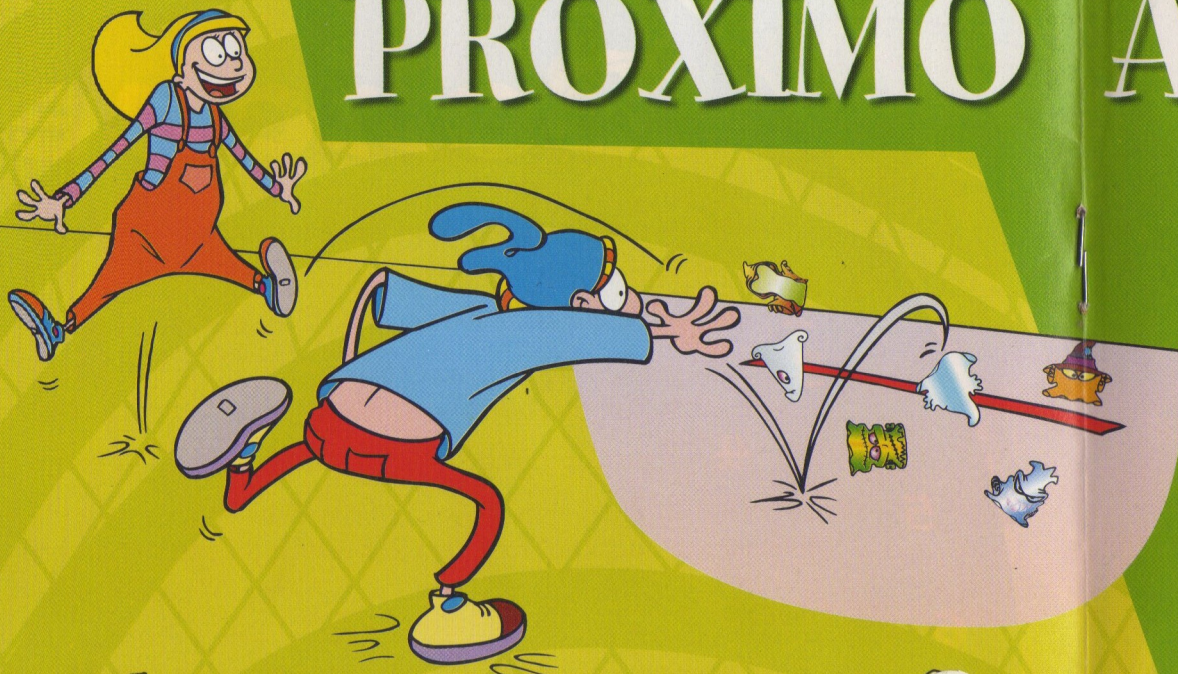
2 - Os Gogo's devem ser colocados a um palmo da parede.

3 - Cada jogador na sua vez atira um Gogo, sem arrastá-lo pelo chão, tentando derrubar os Gogo's dos adversários.

4 - Cada Gogo do adversário derrubado vale 1 ponto.

5 - Se, ao atirar, o jogador derrubar um dos seus próprios Gogo's, não marca nenhum ponto e tem que voltar o Gogo derrubado para a posição original.

6 - Ganha o jogador que mais Gogo's derrubar após três rodadas. Se quiserem, os jogadores podem estipular um número de rodadas maior do que três.

7 - Se os jogadores decidiram apostar, o vencedor escolhe 1 Gogo de cada adversário. É recomendável que cada jogador utilize uma cor diferente de Gogo.

PRÓXIMO À LINHA

1 - Risque uma linha reta no chão. Você também pode usar uma linha que já esteja no chão.

2 - Cada jogador atira um Gogo, sem arrastá-lo.

3 - O jogador que conseguir chegar mais próximo da linha, pela frente ou por trás, ganha a rodada.

4 - O jogador que mais rodadas ganhar é o vencedor da partida.

5 - Se os jogadores decidiram apostar, o vencedor escolhe um Gogo de cada adversário.

21 - ALOPRADO
Não tem quem pare este nervosinho. Deixa todo mundo louco.

22 – O BOLA
Se acha o maior no boliche. Será, Bola?

25 - MAGIC GOGO
Usa qualquer truque para ganhar o jogo.

27 - ZANGADO
Demora um mês para sarar da zanga e um segundo para se zangar de novo.

28 - PIRATA
Mesmo sem gancho nem perna de pau, é o pior pirata.

23 - RAIVOSO
Diga o que disser, ele vai levar a mal.

24 - MEDROSO
Seu pior pesadelo é estar no meio do jogo da bomba.

26 – LIGADÃO
Ninguém sabe o que ele viu para ficar desse jeito.

29 - ACALORADO
Até no meio da neve, passa calor. Que sufoco!

30 - NÃO SEI
Este espertinho sempre faz cara de não ser culpado por nada, mas deve estar por trás de muita confusão.

31 - ZOIUDINHA
Essa fantasminha é a preferida de todos. Nenhum Gogo quer derrotá-la nos jogos.

32 - AMOROSA
Vive sonhando com o príncipe encantado. Ou seu Gogo encantado.

Batalha dos Gogo's

O Jogo da Batalha é o mais emocionante, pois tanto se podem perder muitos Gogo's como se ganhar muitos também. Encare essa e desafie seus amigos!

1 - Um jogador coloca 6 Gogo's em linha, separados um palmo de cada um.

2 - O outro jogador coloca sua linha de 6 Gogo's a 2 metros ou mais de distância da linha do primeiro jogador. Arrisque distâncias maiores.

3 - Com um Gogo, tente derrubar os Gogo's do adversário.

4 - Cada jogador tem o mesmo número de lançamentos, que deve ser combinado no começo da partida.

5 - Se os jogadores decidiram apostar, cada jogador fica com os Gogo's do adversário que conseguir derrubar.

Neste jogo, é recomendável empurrar o Gogo ao fazer o lançamento.

33 - ROCKY
Com seus óculos e seu topete, este roqueiro não perde um show.

34 - EMBURRADO
Chateado? Está sempre com a mesma cara.

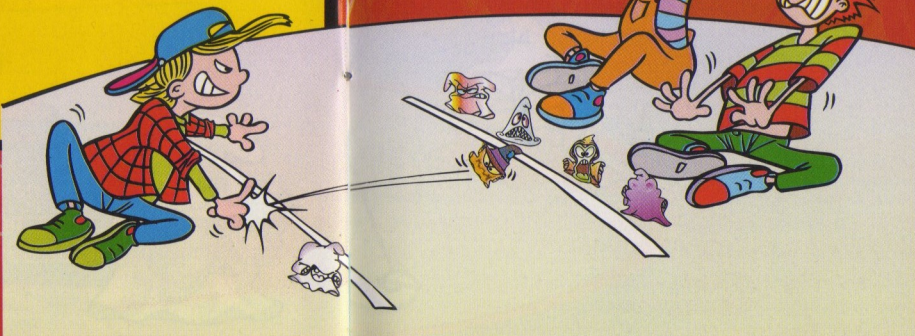
36 - PRINCESINHA
Prefere as melhores roupas, principalmente se forem saias.

35 - ATERRADO BORRÃO
Se alguma coisa dá medo a você, não conte com ele. Ele se assusta até com uma pulga.

37 - PUNKY
Será que ele consegue viver sem colar e brincos?

38 - VEO-VEO
Este Gogo vê tudo, menos o oculista.

39 - DORMINHOCO
Sem cama ou almofada, dorme em qualquer posição.

40 - PIPOCÃO
Não tem fantasma mais guloso. Não lhe peça uma pipoquinha.

41 - SALSEIRA
Onde tem festa ou onde não tem, lá está ela.

42 - TRISTONHO
Sempre que abre a boca é pra dizer: buuaaaaaaá.

43 - ESPANTADO
Assusta todo mundo, até ele mesmo, ao se olhar no espelho.

A BOMBA

1 - Cada jogador coloca o mesmo número de Gogo's dentro de um círculo que deve ser riscado no chão.

2 - O jogador lança seu Gogo de uns 2 metros de distância, tentando tirar os Gogo's adversários para fora do círculo.

3 - O número de lançamentos é o mesmo para todos os jogadores.

4 - Se, ao atirar, o jogador acertar um dos seus próprios Gogo's, NÃO pode colocá-lo de novo dentro do círculo.

5 - Se o jogador acertar um dos seus próprios Gogo's, mas este não sair do círculo, deve colocá-lo de volta no mesmo lugar.

6 - Ganha o jogador que conseguir manter mais Gogo's dentro do círculo no final das rodadas combinadas.

7 - Se os jogadores decidiram apostar, o vencedor escolhe 1 Gogo de cada adversário. É recomendável que cada jogador utilize uma cor diferente.

48 - CRUEL
O mais diabólico dos Gogo's. Ninguém quer se ver com ele.

49 - POETA
Para quem ele recita: Zoiudinha, Amorosa ou Charmosa?

44 - NINJA
Quando começa a treinar, não fica um lençol sem rasgar.

45 - SHARKEY GHOST
Quem disse que não há fantasma-tubarão?

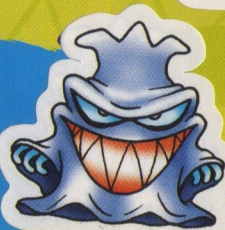
50 - HALLOWEEN
Não caia na besteira de dar abóboras de presente a esse Gogo.

46 - GLUP!
Não sabe o que engoliu, mas não parece nada bom.

47 - EGGY GHOST
Sonâmbulo, é um fantasma inconfundível.

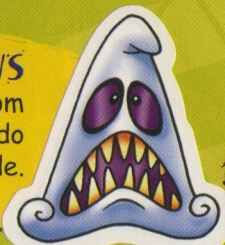
51 - QUATRO-OLHOS
Mesmo sem estar zonzo, vê tudo em dobro.

52 - DUAS-LÍNGUAS
Sua mãe sempre tem que pedir para comer mais devagar.

53 - DENTUÇO
Sua malvada expressão de "aqui te espero" assusta qualquer um.

54 - CAMPAINHA
Não pára um minuto de tocar a campainha para ter sempre os amigos reunidos.

55 - FELIZ
Sua alegria é contagiante.

56 - POLVINHO
Também há fantasmas com tentáculos, o que você acha?

57 - JAWS
Muito olho com mandíbulas. Quando perde, morde.

58 - PEQUETITA
Todos os seus amigos são maiores, mas não se livram dela.

59 - BABY
É o menor dos fantasmas, mas crescerá depressa.

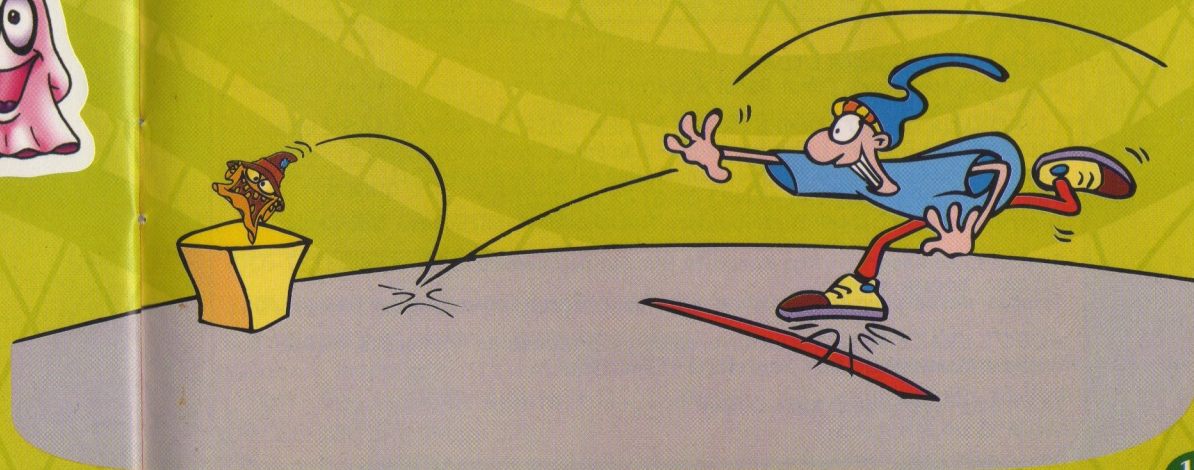
60 - SORVETINHO
É o Gogo mais guloso. Está sempre lambendo os beiços.

BASQUETE DOS GOGO'S

1 - Use como cesta uma caixa de papelão (pode ser uma caixa de sapatos vazia, por exemplo).

2 - De uma distância de 3 ou 4 metros, o jogador deve atirar um Gogo e fazer com que caia na caixa depois de dar um pulo. Pode-se estabelecer que o Gogo deve dar 2 ou mais pulos antes de cair dentro da caixa.

3 - Cada jogador tem direito de arremessar 10 Gogo's. É recomendável que sejam da mesma cor.

4 - O vencedor é o jogador que acertar mais Gogo's na caixa após os 10 arremessos. Se os jogadores decidiram apostar, antes de iniciar o jogo, deve-se combinar quantos Gogo's ganha o vencedor.

CUIDADO COM AS IMITAÇÕES

Como você pode reconhecer um autêntico Gogo?

Os verdadeiros Gogo's são feitos somente pela Magic Box International! Olhe na parte de trás dos Gogo's e você irá encontrar o logotipo oficial. O logotipo da Magic Box International é a garantia da autenticidade e da qualidade dos Gogo's. Não seja enganado pelas imitações, rejeite os Gogo's que não trazem o logotipo oficial.

EDIMAGIC-EDITORA LTDA.
Diretor responsável: Jordi Suñol Angerri

LIVRO ILUSTRADO GOGO'S CRAZY BONES - SÉRIE FANTASMAS é uma Publicação da Editora Edimagic Ltda. - São Paulo
Redação, Publicidade, Correspondência: Rua Ribeirão Bonito, 511
Ipiranga - CEP 04286-130 - CNPJ 05.872.495/0001-62
Distribuído pela DINAP Distribuidora Nacional de Publicações - São Paulo

Impresso na Leograf - Rua Benedito Guedes de Oliveira, 587 - CEP 02727-030

Criação, desenvolvimento, texto e arte-final - Troop Comunicação e Design Ltda.

GOGO'S CRAZY BONES é uma marca de propriedade da Promoções Premier do Brasil e Martomagic SL - Barcelona - Espanha

Ilustrador dos Gogo's: Kimo Osuna

Controle

Marque os cromos que você já tem!

Não existem cromos difíceis. Todos os cromos são produzidos em quantidades rigorosamente iguais, mais se você tiver cromos repetidos, o mais legal é trocá-los com seus amigos e parentes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Caso não consiga completar a sua coleção, você pode adquirir os cromos que faltam por R$ 0,20 cada um, mais um valor adicional único por pedido no valor de R$ 4,00 para cobrir despesas de manuseio e postagem.

Como fazer:
1. Anote numa folha os números dos cromos de que você precisa.
2. Faça um depósito, no valor correspondente ao pedido, em qualquer agência do Banco de Santander com os seguintes dados:

Dados para o depósito.
Edimagic-Editora Ltda.,
Banco 353, agência: 250-0,
conta corrente: 9660549-9.

3. Junte o comprovante original de depósito e o seu pedido, coloque num envelope selado e envie para: EDIMAGIC-EDITORA, LTDA., Rua Ribeirão Bonito, 511 - Ipiranga 04286-130 São Paulo SP.
Os pedidos estão limitados a 20 cromos por carta

Ilustrações: Kimo Osuna.

www.gogos.com.br

O preenchimento desta coleção não dá direito a prêmios ou brindes, nem se destina a concurso ou sorteio.